PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES – kun for medlemmer

Nr 262, onsdag 10. mai 2000



Redaksjonelt

Vi har blitt trendy!
Aller siste skrik er – spillklubber…
Jeg mener, her sitter vi altså, i fred og ro og aner ingen fare – og så plutselig oppdager vi at vi har blitt trendy. Jeg mener, av alle vanskjebner som kan befalle en rolig liten spillklubb, så må vel dette være det værste? Nå varer det vel ikke før alle disse wannabee'ene som løper etter siste skrik, nær sagt hva det nå måtte være, kommer rekende opp til oss, óg?

Ellers har sommeren ramlet ned over oss med full tyngde. Den er nok litt tidlig ute, men det er vel bare for å minne om at nå er det ikke lenge igjen til ARCON. Et par eksamener til, og så…

Så da er spørsmålet: Hva skal du gjøre for ARCON i år? Har du meldt deg som arrangør i yndlingsspillet enda? (Ikke kom til oss med klagene hvis det viser seg at det ikke blir noen turnering i ditt yndlignsspill. Det er din egen feil!) Hvilke turneringer skal **du** stille opp som spilleder i? (Det blir uansett for få spilledere, så det er bare å melde seg på som spilleder i syv puljer i strekk med en gang, det er likevel ikke nok.) ARCON trenger deg – selv om du bare kan avse en halvtime til å pelle søppel eller bære bord…

De som ikke har sett det hele fra innsiden aner ikke hvor mye arbeid det egentlig ligger bak et ARCON – men for å gi de uinnvidde et lite inntrykk: 5 paller brus, 35 kg kjøttdeig, 300 pizzaer, 700 stoler, 200 bord, 5 paller med ekstra bord må hentes på et lager på Kjelsås, vi trenger 43 spilledere bare for å avvikle AD&D NM, for ikke å snakke om 32 Axis&Allies-sett og 50 Junta-sett. For å gjøre en lang historie kort – uten hjelp fra deltagerne går det ikke an å arrangere ARCON.

ARCON:2000

Den norske spillfestivalen

23.–25. juni 2000

Vilhelm Bjerknes' Hus

Universitetet i Oslo

GAME CLUBS ARE LATEST TREND IN ADULT GET-TOGETHERS

Feb 13, 2000
Contact: Julie Collins

Looking for a change of pace from the Wednesday night book club? Pull out a board game. You won't be alone. From the Heartland to Hollywood, game clubs are emerging as the latest trend in adult get-togethers following in the path of book clubs, gourmet clubs and wine clubs.

"It's a fun, easy way to get people talking and laughing," says Gabrielle Flather, a 30-something California mom who started a game club with several friends last year. "We found with our book club there was always that pressure to finish the book and have something intelligent to say about it. All we really wanted to do was get together for some low-pressure socializing. One night someone brought PICTIONARY and it's just taken off from there." Flather says game club members take turns bringing their favorite games and each person brings something to eat or drink. "It's turned into the best night of the week."

"Today's adults are looking for ways to connect with other adults, so it makes sense that there's a resurgence of interest in board games," said Mark Stark, Vice President of Marketing for Hasbro Games.

Hasbro makes the most popular games for adults. Familiar favorites like SCATTERGORIES, TRIVIAL PURSUIT and GUESSTURES are as popular as ever. TABOO, the game that challenges players to guess words on the word card without saying any of the "taboo" words listed, is celebrating its 10th anniversary this year and PICTIONARY, the classic charades on paper game, is celebrating its 15th anniversary.

How to Start a Game Club

How many people do I need? Most board games for adults work in both small and large groups, so you can start a game "club" with as few as two people. Games like Taboo, Scattergories and Ultimate Outburst are great in teams, so you may want to work your way up to a larger group of people – the more the merrier!

What games are best? Start with a game that everyone knows, so there's an immediate comfort level and you don't have to explain the rules. You can play one game the entire night or mix it up, playing a few rounds of a few games for variety. For about the same price of one hardcover book, games are a great value and you can afford to stock-up!

Play by the house rules! You don't have to go by the book, so to speak – there are shortened play options for every game and you can tailor the rules however you want. And there's no "rule" that says you have to finish the game to have fun. You can play for 10 minutes, an hour or all night. It's up to you.

Games are great entertainers, whether you're getting to know someone or planning a lively evening with friends. So, when you're looking for something new to do next weekend, pull out the games and let the fun begin!



BRETTSPILL

Advanced Civilization
En klassiker om klassiske sivilisasjoner. Fra et utgangspunkt i steinalderen skal du utvikle ditt folk til det mest mektige, avanserte og siviliserte av alle kulturer.

Age of Renaissance
Imperialistisk spill i middelalderens Europa, der du styrer et av de store handelshusene i dets kamp for markedsdominans.

Axis&Allies
Enkelt strategispill om 2. verdenskrig. Et lag spiller aksemaktene og det andre spiller de allierte. Et populært spill, hvor nybegynnere har muligheter til å hevde seg.

Diplomacy
Det mest tradisjonelle av alle brettspillene våre. Er du i stand til å mestre en av Europas stormakter i det harde klimaet rundt århundreskiftet?

Junta
Et spill som går ut på å lure til seg så mye penger som mulig fra en stakkarslig bananrepublikk.

Machiavelli
Machiavelli ligner mye på "Diplomacy", men handlingen er lagt til renessansetidens Italia.

Risk
Risk er et enkelt strategispill. Målet er å erobre så mange land som mulig, mens man holder de andre spillerne fra strupen.

Roborally
Roborally er et morsomt spill hvor spillerne styrer hver sin robot. Robotene skal prøve å komme seg i gjennom en løype full av hindringer, og verst av alt, andre roboter.

Svea Rike
Som overhode for en svensk adelsslekt skal du prøve å karre til deg mest mulig ære, rikdom og makt.

ROLLESPILL

Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) NM
Bli med inn i AD&Ds verden og se hvordan det går med alvene under deres store festival.

Ars Magica
Spillet foregår i en "historisk" middelalder der magi står svært sentralt. Meget bra rollespill med tanke på magisystem og magi generelt.

Call of Cthulhu
Årets modul foregår på 1920-tallet. Spillerne er medlemmer av en britisk ekspedisjon som har som mål å finne et beryktet tempel midt i det fjerneste India.

Fabula
Det spennende, nye norske rollespillet som var et av ARCONs beste arrangementer i fjor.

Fantasy Gothic
Et prosjekt som bygger på AD&Ds Ravenloft-verden.

GURPS: Discworld
Rollespill som bygger på Terry Pratchetts bøker om Discworld. Vilt humoristisk!

Paranoia
Gled deg! I årets modul kan du skyte kommunister, mutanter og forrædere. *Trust the Computer, the Computer is your friend!*

Spilledermesterskapet
Som navnet tilsier, en turnering for spilledere. System og eventyr er helt valgfritt, og kan være egenprodusert eller kjøpt i butikken.

Star Wars
Rollespill som bygger på de suksessrike filmene med samme navn. *May the Force be with you!*

Twilighet 2000
Rollespillet utspilles etter den 3. Verdenskrig. Bombene har falt, lite er igjen og spillerne må greie seg på egenhånd. Tema-spillet for årets ARCON!

Vampire: The Masquerade
Er du en av de som er fascinert av vampyrer? Her har du muligheten for å delta i en av ARCONs mest populære rollespill.

Warhammer Fantasy RPG
Dette rollespillet er lagt til en fantasyutgave av den mørkeste middelalder: mennesker, alver, dverger, hobbitter og andre uhyggelige skapninger slåss både mot hverandre og mot kaos, ondskap og gale magikere.

Werewolf
For mange hundre år siden ble denne gamle og mektige septen nesten ødelagt av en forræder., men overlevde så vidt det var. Året er nå 2000 og en ny frykt er i ferd med å spre seg i septen.

ANDRE TURNERINGER

Full Thrust
Et miniatyrspill der man utkjemper slag fra romkriger med kryssere og fightere.

Babylon 5 NM
Kortspill fra Babylon 5 universet - test dine diplomatiske så vel som krigerske evner!

Magic: The Gathering
Ytterst populært kortspill fra Wizards of the Coast. Her vil det kunne spilles på alle nivåer, fra nybegynner til de mest profesjonelle.

Cheapass Mania
Bli med og prøv de morsomme spillene fra Cheapass Games. Dette blir garantert moro!

Warhammer 40K
Miniatyrspill som utspilles i det 40. millennium. Her møtes krigere av forskjellige raser for å spre restene av motstanderene ut i galaksen.

Warhammer Fantasy Battle
I WB er spillerne generaler for hærer som utkjemper slag i en fantasiverden bestående av alver, dverger, orker, mennesker, drager og demoner.

Vi satser i år
program so
smak hos
av spillin
form av
turner
hele
br
ann
følgende
poster vil komm
Mer info om turner
få tilsendt etter at du har f
deg på ARCON 2000. Dessuten
blir det samtidig lagt ut på web-
sidene våre. Uansett vil det med-
følge skjema for å melde seg på
turneringene.
Det går også an å skrive/ringe
til oss og få tilsendt programinfo
senere, eller spørre etter det på
de store spillbutikkene (Avalon
Outland, Dreamlands, Valhall)

ARCON er bygget på frivillig innsats! Hvis *du* stiller opp som GM eller frivillig (gopher) er du med på å få hjulene til å trille på Norges største spillfestival. Og du får også en belønning: **Er du GM i to puljer, kommer du først i køen på alle andre rollespill!**

Som gopher i minst to puljer får du en rekke fordeler: Egen gopher-t-skjorte, adgang til gopherrommet, garantert overnatting (helt fra onsdag til mandag, dersom det blir nødvendig), og ikke minst matkuponger (gopherdollars). Hvis vi går med overskudd får alle gophere inngangspengene tilbake. Og de som blir igjen og rydder etter kongressen får hele avgiften refundert, der og da, over [illegible]ler ikke!

FAKTA OM ARCON:2000

Dato:
23. til 25. juni 2000

Lokaler:
Vilhelm Bjerknes' Hus,
Universitetet på Blindern
Moltke Moes vei 35, Oslo

Kommunikasjon
T-banen til Blindern eller Forskningsparken stasjon
Trikk (Rikshospitalet) til Universitetet holdeplass

Postadresse:
ARCON, postboks 46,
Blindern, 0313 OSLO

e-mail:
arcon@fandom.no

website:
www.fandom.no/arcon/

pris:
NOK 225,– innen 2. juni 2000

postbankkonto:
0530 2501450 (kun medlemskontingent)
0530 0806661 (til betaling av t-skjorter, middag etc)

- MAIN
- NEWS

Articles
- REVIEWS
- PREVIEWS
- INTERVIEWS
- EDITORIALS
- FEATURES
- STRATEGY GUIDES
- HARDWARE

Resources
- CHEATS
- GALLERY
- RELEASE DATES
- BETA CENTER
- LINKS
- FORUM
- GAMERS DATABASE

Downloads
- DEMOS
- PATCHES
- GAME TOOLS
- MAPS/SCENARIOS

SGO
- ABOUT US
- FAQ
- FEEDBACK
- HOSTING

Subscribe to our Free Newsletter!



World In Flames!

DEVELOPER : Australian Design Group
PUBLISHER : Australian Design Group
RELEASE DATE : Oct. 1999

World In Flames! FAQ and other info at Australian Design Group

Australian Design Group is angling for the primo place in WWII wargamer's hearts - they are porting their world-renowned WWII strategic-level wargame World in Flames to the computer. Currently scheduled for release 10/99, we got an peek at a late alpha (ver 0.0.60) and found good things in store.

For those of you who've spend too much time staring at your computers, or those too young to remember when "wargame" meant hours sorting little cardboard counters, World in Flames is by far the most successful world-level WWII simulation out there ever.

With the latest version the level of detail is staggering and the rulebook immense. The crux of WiF is that it seems to hit all the gamer's favorite hot buttons when it comes the hows and whys of WWII. Do you think the pilot shortage crippled Germany in the face of mounting Allied air pressure? Pilot management is an optional rule. Do you think that you could have managed the Russian position better by hammering Germany's allies early? There are rules for diplomacy.

The fortunate thing is that they appear to have gone for the gold in the computer game as well. As you can see by the screen cap's of the options screen, every option I could think of from WiF 4 (the last one I bought!) is there in the works. If their optimistic release date pans out this will be a testament to Chris Marinacci's skills and dedication as a programmer. He has a very large task before him. [Notably, they are not backed by a large publisher yet, so this is an amazing product for what is essentially a labor of love...]

Not to say he hasn't done a lot already. In our version, Barbarossa is the only scenario available and I was surprised to have played it for several hours without a crash. I've played WiF for years, through many incarnations, and I think this will even make this game available to eager novices - a necessity for commercial viability.

Managing the entirety of WWII as any of the powers on the divisional level is a daunting task, and WiF's interlocking semi-simultaneous impulse phasing is one of the harder concepts for new players to grasp. However, the computer already effortlessly manages this, explaining pretty clearly in each phase what exactly is happening (even the different air phases are each touched on, which I always forgot when to do...).

Naval rules are not yet implemented, but will be shortly. Further, significant amounts of code are being rewritten to take advantage of DirectX6, which should greatly improve the speed and appearance of the graphics.

WiF is a huge game. Bringing this to a PC near you is a huge task, but if the remainder is done with the quality and skill evident in the first half, I think we have a winner here.

Previewed by Steve Lieb

LEISURE GAMES

91 Ballards Lane, Finchley, London, N3 1XY
Tel: 0181-346-2327 Fax: 0181-343-3888
E-Mail: leisuregames@btinternet.com
www.leisuregames.com

Open 6 days week: Mon – Fri 9.30 am to 6.00pm; Sat 9.00am to 5.30pm
Close to Finchley Central Underground Station (Northern Line)

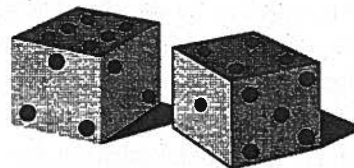






Mail Order a Speciality: Please send Stamped SAE for full catalogue (2 IRC's Overseas).

We are North London's most completely stocked Specialist Games Shop



Check out our Internet site for the most up to date information!

www.leisuregames.com

Our Internet site is updated at least once a week with all the new releases...why not join our e-mailing list and have this information sent to you weekly?

Full Ranges in stock include: Abacus, ADG, Amigo, Avalanche, Avalon Hill, Atlas, AWE, Bambus, Blatz, BTRC, Chameleon Ecclectic, Chaosium, Chipco, Clash of Arms, Columbia, Decision, Decipher, Dream Pod 9, EG Spiele, Euro, FASA, Fiendish, Five Rings, Flying Buffalo, Gibsons, Gold Seiber, GMT, GR/D, Hans Im Glück, Heartbreaker, Hogshead, Holistic, ICE, Kosmos, Mayfair, Milton Bradley, Navwar, Newbury, Palladium, Pinnacle, Precedence, Queen, Ravensburger, FX Schmid, Standard, Steve Jackson, R Talsorian, Tabletop, Tim Jim, TSR, Victory, Wasteland, West End, White Wolf, Wizards of the Coast, World Wide Wargames, WRG, XTR, and many, many more...
Plus: a large range of novels, miniatures and just about every games related magazine you can think of.

Board Games, Card Games, Roleplaying Games, War Games.......
You want it?...................................We've got it!

EX CATHEDRA #163

(spalten til Johannes H. Berg, styremedlem i Ares, administrator for ARCON)

Det er ikke alltid man rekker å få unnagjort alt det man kunne tenke seg å ordne her i verden. Når det gjelder inneværende blad, har det nå et par ganger på rad blitt for liten tid til at vi har fått laget mer enn et par sider; dette er svært beklagelig, men dessverre ikke noe å gjøre noe med nå. Dersom man synes at PHOBOS har vært for tynt, kan man jo bare komme med noen bidrag selv! Inneværende nummer skal vi vel klare å få litt lenger, om ikke annet så fordi det er kommet til en del stoff i løpet av den tiden som er gått siden siste tykkere nummer. Blant annet har altså ARCON-brosjyren kommet, og blitt distribuert til et stort antall spillinteresserte.

Dette er jo en av de aller viktigste enkeltsakene på timeplanen til alle Ares-folk, og ikke minst er selvsagt samtlige av PHOBOS' redaksjonsmedlemmer også engasjert i kongresskomiteen for ARCON. Hvor store & saftige fruker dette arbeidet vil vil bære, er det alt for tidlig å si, men allerede nå kan vi vel slå fast at det er lenge siden ARCON-informasjonen har kommet potensielle deltagere i hende på et såpass tidlig tidspunkt. Dessuten er det blitt delt ut brosjyrer på *The Gathering* (i **påsken**! Riktignok en meget sen påske, men likevel!), via butikker og foreninger fra et langt tidligere tidspunkt enn det som har vært vanlig. Så får vi heller se på om dette kan gjøres på en bedre (og tidligere) måte enn det vi får til denne gangen. Det vi kan ønske oss, er en mer samordnet PR-kampanje, der man også får brukt plakater og annet tilleggsmateriell parallellt med brosjyren fra den kommer ut.

Dersom noen av dere som leser dette, ikke har fått med dere ARCON-brosjyrer nok til å dekke behovet i dere nærmiljø, så er det bare å ta kontakt med undertegnede eller andre medlemmer av komiteen. Vi har trykket mer enn nok av brosjyrene; alle som ønsker det, får så mange som de vil ha! Merk også at vi nå snart kommer i gang med selve *Påmeldingsheftet* for ARCON: 2000 – a.k.a. PR2. Her vil det stå all den informasjonen som er nødvendig for at man skal kunne melde seg på turneringene. Dessuten kommer det bli å bli mange tilleggsopplysninger om arrangementet – alt fra sideprogram, film, nye turneringer og konkurranser til detaljinfo angående adkomst, innkvartering og ordensregler.

Ellers er det jo ikke bare ARCON som er i en oppkjøringsfase akkurat nå. Noen uker etterpå blir det nemlig en sf-kongress i Oslo: MULTICON skal være et samarbeidsprosjekt mellom TSPs *Shadowcon* og Aniaras *Norcon*. Detaljene om dette evenementet i juli vil nok komme i en egen brosjyre innen neste PHOBOS; vi kommer tilbake til dem da. Det er nok også meningen å ha noen ekstra programinnslag med spillrelevans – ja, kanskje t.o.m. noen turneringer. Men her vil ytterligere detaljer først forligge om en stund.

For de som er interessert i å følge med på alt det som rører seg innen spillhobbyen for tiden kan vi anbefale å ta en tur innom under Oslo Spillforum førskommende søndag (se egen annonsering under). Dette spilltreffet har nå gjennom flere år budt på en mulighet for alle som er seriøst engasjert i hobbyen til å treffe andre med tilsvarende interesser i en sosial og spillmessig sammenheng. Du er hjertelig velkommen, om det er noe for deg!

Johannes H. Berg

OSLO SPILL-FORUM 14/5

Som vanlig finner denne sosiale og kontaktskapende sammenkomsten sted hjemme hos Johannes H. Berg (Tuengen Allé 10) fra kl. 1500. På programmet står sosialt samvær, spilling, strukturert prat om spill & fri konversasjon om andre ting, og kanskje en og annen mulighet til å se på relevant video eller lignende. Kontakt Johannes, dersom du er interessert i å komme!